

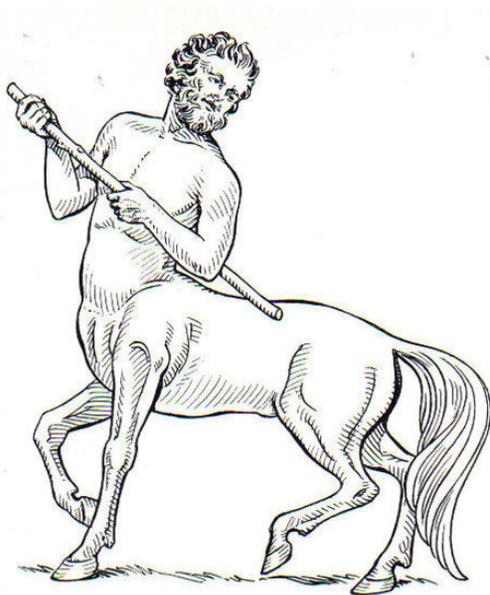
AURORA Madragon

Abenteuer: Der Brandstifter von Kyzikos

24.04.2009

Zusammenfassung

Die Abenteurer werden gebeten, einen Brandstifter aufzuspüren um ihn der Gerichtsbarkeit zu übergeben. Der Brandstifter ist ein Elementarwesen, dessen Gebieter noch ein Kind ist.



Torre Gladicastra

Torre Gladicastra ist eine kleine Hafenstadt am Unterlauf des Arun und der südlichste Außenposten Estarunas. Der große Wald Kentaureion grenzt bis dicht an die Stadtmauern. Die nächsten Siedlungen im Hinterland sind bereits von Amazonen und Polytheniern bewohnt.

Die Abenteurer werden von einer Gesandtschaft aus der polythenischen Siedlung Kyzikos angesprochen, angeführt von dem alten Priester Metalos. Dort und in der Umgebung brechen seit etwa vier Wochen und zunehmend Feuer aus. Vor drei Tagen gab es den ersten Toten. Obwohl seit zwei Wochen Brandwachen aufgestellt wurden und regelmäßig im Dorf und in den umliegenden Dörfern patrouilliert wurde, konnte kein Brandstifter

gefasst werden. Metalos lobt für das Ergreifen des Brandstifters 10 Talente Gold (etwa 1 kg) aus dem Tempelschatz aus.

Kyzikos

Die Ortschaft liegt eine Tagesreise von Torre Gladicastra entfernt in einem lieblichen Flusstal. Die Bewohner leben überwiegend von Ziegenhaltung, Holzwirtschaft und Bienenzucht. Die Siedlung hat etwa 800 Einwohner. Es gibt einen Hufschmied, eine Kräuterkundige, einen Tempel, in dem alle polythenischen Götter verehrt werden, einen Gasthof und eine alte Fluchtburg, die in Friedenszeiten als Ziegenstall genutzt wird. Der Tempel ist alt und muss einst prächtig ausgesehen haben. Nun hat die Zeit schon ziemlich an ihm genagt. Kriegerische Auseinandersetzungen hat es bereits seit einer Generation nicht mehr gegeben. In den umliegenden Wäldern leben wilde Kentauren, Nymphen, Dryaden und Feen, in den Hügeln Harpyen. In einer Höhle in den Hügeln soll seit 100 Jahren ein Magier leben, der aus einem fernen Land flüchten musste und seitdem die Menschheit meidet. Die wilden Kentauren sind durch einen Pakt aus alter Zeit gebunden, den Menschen in Kyzikos nichts zu tun, es sei denn die Menschen zerstören ihr Heiligtum (gemeint ist eigentlich der Tempel von Kyzikos, nicht ein Heiligtum der Kentauren). Außerdem lebt in einer alten Tempelruine ein blinder Einsiedler, der von den Göttern für seine Frevel bestraft wurde. In dem Dorf leben auch die Kinder Lykan, Theros, Maia, die die Höhle des Magiers entdeckt und dort einen Ring gefunden haben, mit dem man einen Feuerelementar rufen kann. Sie haben sich darauf geeinigt, dass jeder den Ring einmal am Tag tragen darf. Den Kindern kommt man auf die Spur,

wenn man jemanden sucht, der vor vier Wochen von Ungeziefer befallen war.



A Harpy, wings disclosed.

Der Einsiedler

In einer alten Ruine haust ein Einsiedler mit dem Namen Styrolax. Er war einst ein Priester, der gegen seinen Gott frevelte und betrafft wurde. Er wurde geblendet und an diesen Ort verbannt. Er fragt nach Essen. Gibt man ihm welches, schlingt er es schnell hinunter, dann kommen sechs Harpyen und versuchen ihn daran zu hindern. Die Harpyen greifen die Abenteuer nur an, wenn sie selbst angegriffen werden. Styrolax weiß wo die Höhle des Magiers ist, verrät dies aber nur, wenn die Abenteuerer ihn von den Harpyen befreien.

Harpye	Charisma +				
Schwächen: Jähzorn	Empathie - -				
Gaben: Stärke	Intelligenz 0				
Ausdauerpunkte: 12	Geschicklichkeit +				
Selbstbeherrschung: 8	Gesundheit +				
Fertigkeiten	Gewandtheit + +				
Kralle +	Stärke + +				
Fliegen + +	Wahrnehmung + +				
Einschüchtern + +	Willenskraft +				
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Kratzer	leicht verletzt	verletzt	schwer verletzt	sterbend	

Die Wilden Kentauren

Diese „Unterart der Kentauren“ ist etwas kleiner, lebt tief im Wald verborgen und ist minder intelligent. Sie stellen sozusagen die

Neandertaler der Kentauren dar. Sie sind sehr abergläubisch, ehrenhaft, misstrauisch, aggressiv und schnell beleidigt. Sie greifen Kyzikos an, sobald der Tempel abgebrannt ist.

Wilder Kentaure	Charisma +				
Schwächen: Aberglaube	Empathie +				
Gaben: Ausdauer	Intelligenz -				
Ausdauerpunkte: 14	Geschicklichkeit +				
Selbstbeherrschung: 8	Gesundheit ++				
Fertigkeiten	Gewandtheit ++				
Reiterkampf + +	Stärke + + +				
Keule + +	Wahrnehmung + +				
Einschüchtern +	Willenskraft + +				
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Kratzer	leicht verletzt	verletzt	schwer verletzt	sterbend	



Die Höhle des Magiers

Drei Kinder im Alter von 10 Jahren (Lykan, Theros, Maia) haben die Höhle entdeckt, in der der Magier einst lebte. Der Eingang war durch einen Steinschlag so verschüttet, dass sich dort nur noch ein Kind durchquetschen kann.

Sie besteht aus einem Vorraum (a), an den sich drei Gänge anschließen (b, c, d), die in jeweils einer Höhle enden (e, f, g). Von der Höhle e) gehen zwei weitere Gänge ab (h, i), die wiederum in einer Höhle enden (j, k).

a) Vorraum: hier hat sich **Ungeziefer** eingenistet, das die Abenteurer so plagt, dass sie auf alle Proben -1

erhalten, wenn ihr Check auf Willenstärke misslingt, bis sie die Plagegeister wieder loswerden. Ansonsten finden sich nur die verrotteten Überreste von Möbeln oder anderen nicht mehr erkennbaren Holzgegenständen. Drei Gänge führen in den Berg. Ein irisierender Schleier verschleißt jeden Gang (dieser Schleier ist ein magisches aber harmloses „Fliegengitter“). Hinter einem der Gänge hört man Wasser rauschen. In dem Vorraum haben die Kinder einen Ring mit einem auffälligen Rubin gefunden, bevor sie vor dem Ungeziefer geflohen sind. Mit dem Ring kann man einen kleinen Feuerelementar herbeirufen. Man muss nur daran reiben. Dieser bleibt aber nur, wenn man ihm einen Befehl gibt, was die Kinder nicht wissen.

Der **Gang b)** ist leer. Er führt in die Höhle f).

Im **Gang c)** stehen **zwei Skelettkrieger**, die beim Betreten des Ganges erwachen und jeden Eindringling attackieren. Der Gang führt in Höhle

Skelettkrieger		Charisma - - -		
Schwächen: ungelenkt		Empathie - - -		
Gaben: keine Erschöpfung, oder Angst		Intelligenz -		
Ausdauerpunkte: -		Geschicklichkeit -		
Selbstbeherrschung: -		Gesundheit + + +		
Fertigkeiten		Gewandtheit -		
Waffe -		Stärke 0		
		Wahrnehmung +		
Einschüchtern + + +		Willenskraft + + + + +		
Kratzer	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			
	leicht verletzt	verletzt	schwer verletzt	sterbend

Im **Gang d)** fließt ein Bach. Das Wasser kommt aus einer Spalte im Fels und fließt den Gang hinunter. Schaut man genau hin, befand sich offenbar ein hölzerner Steg darüber, über den man den Gang hinunter gehen konnte. Das Wasser ist sehr kalt und fließt schnell Auf dem Stein

haben sich **Algen** gebildet, die die Höhle extrem rutschig macht. Außerdem wird der Gang von einem **Wasserelementar** bewacht, der erscheint, wenn jemand den Gang betritt. Er ist intelligent und man kann mit ihm reden. Der Magier hat ihn als Wächter gebunden. Er wäre gerne

wieder frei, darf aber nicht verraten, wie das geht. Mit einem Bannzauber ließe sich der Elementar befreien. Dies benötigt aber einen legendären

Zauber. Ansonsten greift der Elementar an und versucht jeden aus dem Gleichgewicht zu bringen und zu ertränken. Der Gang führt in Höhle g).

Wasserelementar		Charisma o		
Schwächen: Wassermagie wirkt automat		Empathie o		
Gaben: kein normaler Schaden		Intelligenz o		
Ausdauerpunkte: 20		Geschicklichkeit +		
Selbstbeherrschung: 12		Gesundheit +		
Fertigkeiten		Gewandtheit +		
Wasserschwall ++		Stärke ++		
Ertränken ++		Wahrnehmung ++		
Einschüchtern ++		Willenskraft +++		
Kratzer	leicht verletzt	verletzt	schwer verletzt	<input type="checkbox"/> sterbend

g) Dies ist eine **Grotte**. Der Wasserelementar versucht hier, Eindringlinge zu töten. In der Mitte der Grotte ist eine kleine Insel, auf dessen Boden sich ein steinernes **Pentagramm** befindet. Das Pentagramm leuchtet schwach. Stellt man sich darauf, zieht es einen in eine andere Dimension. Die reise kostet Ausdauer. Der Ort den man erreicht, wird von Feurelementaren bewohnt. Die Hitze ist gewaltig und die Welt ist so fremdartig, dass man wahnsinnig wird, setzt man sich ihr zulange aus (Check Selbstbeherrschung). Sobald man an die Grotte denkt, wird man zurückkatapultiert. Für jede Sekunde off-time erhält man einen Treffer (Verbrennungen). der Feurelementar stammt aus dieser Welt.

e) Diese **Höhle** hat einen Schacht nach oben, durch den etwas Licht und frische Luft nach unten dringen. Das Licht dringt durch einen magischen Schleier. Zwei weitere Gänge gehen von der Höhle ab. In dieser Höhle befindet sich ein großer, primitiver Herd, ein Regal mit Küchengeräten und Behältnissen, in denen Nahrungsmittel aufbewahrt wurden. Bis auf das Salz ist alles verrottet. Die Küche wird komplettiert durch einen Tisch mit vier Schemeln und einer Truhe mit einfachem Werkzeug,

Nähzeug und anderen Haushaltsgeräten.

f) Am Ende eines langen Ganges ist eine **sehr kleine Höhle** mit einem Loch im Boden und hölzernen Griffen an den Wänden. In dem Loch hört man entfernt Wasser rauschen.

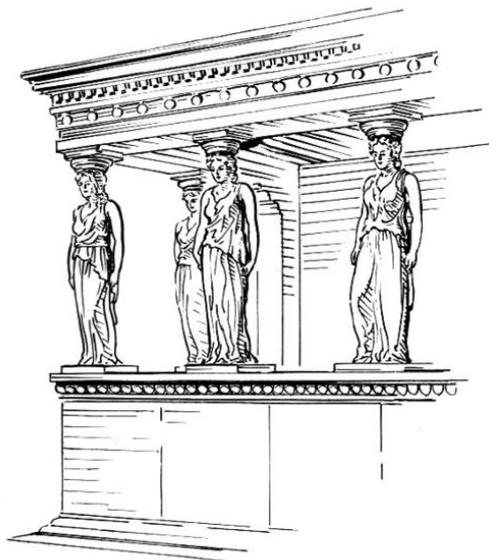
Der **Gang h)** ist leer. Er führt in Höhle j)

Im **Gang i)** liegt ein **Skelett** in einer verrotteten Robe, in der Hand des Skeletts liegt ein hölzerner, ca. 1,70 langer Stab, auf dem Runen zu erkennen sind, die leuchten, wenn der Inhaber zaubert. Bei dem Skelett handelt es sich um den Magier, der schon seit mehreren Jahrzehnten tot ist. Der **Zauberstab** ist zwar magisch, besitzt aber keine eigene Magie. Er verbessert jedoch das magische Talent um 1. Der Stab wird von einem Geist bewohnt, der gerne einen neuen Herrn hätte und sich ein bisschen bewegen kann (z.B. kann er alleine stehen und klopfen oder jemanden anstupsen).

In der kleinen **Höhle j)** befinden sich ein Bett, eine Truhe mit alter Kleidung, mehrere paar Schuhe, ein Waschzuber und andere Dinge des täglichen Gebrauchs. Auf einem kleinen Tisch steht ein Metallgestell

mit einer etwa 30 cm großen **Linse**. Man sieht dort Gesteinsschutt (eine weitere Linse befindet sich unter dem Geröll am Eingang). Beide Linsen sind magisch verbunden. Schaut man in die eine hinein, sieht man durch die andere („Feindgläser“).

k) In dieser Höhle befindet sich der **Arbeitsraum** des Zauberers. Ein Tisch, ein Schemel und zwei kleine Regale mit diversen Utensilien, Schriftrollen, Karten und anderen Dingen stehen dort. Die Zaubermittel haben zusammengenommen einen Wert von ca. 1.000 Goldstücken. Eine Schriftrolle hat ihre Magie noch nicht verloren. Ein geübter Zauberer kann damit erlernen, hölzerne Dinge bis zu der Größe eines Tisches zu beleben und ihm einfache Befehle geben (der Zauber ist schwer zu erlernen).



Zurück in Kyzikos

Kehren die Abenteurer nach Kyzikos zurück, sehen sie den Tempel brennen. Am nächsten Tag kommen die Wilden Kentauren und greifen Kyzikos an. Man kann sie nur befrieden, wenn man einen neuen Pakt mit ihnen schließt. Man muss nur einen neuen Tempel bauen. Der Tempel ist den Wilden Kentauren heilig, weil sie dort vor Generationen den legendären Kentaurenkönig Ascheloos begraben haben.

Tatsächlich geben die durch den Brand gesprungenen Marmorfliesen ein Grabmal mit dem Kentaurenkönig frei.

Nachdem alles erledigt ist, wird den Abenteurern noch ein großes Fest gegeben, die Kinder bekommen einen Monat Stubenarrest und wenn sie auf die Belohnung aus dem Tempelschatz verzichten, wird beim Steinmetz ein Fries mit ihren Konterfeis in Auftrag gegeben, die den neu errichteten Tempel schmücken sollen.